

**APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2019/2020**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

SEPTYANA QUROTUL AINI

A210150053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS
X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

SEPTYANA QUROTUL AINI

A210150053

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen pembimbing



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.pd

NIDN. 06-1303-6301

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS
X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh:

SEPTYANA QUROTUL AINI

A210150053

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Senin, 04 November 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

1. Dr. Sabar Narimo, M.M, M.pd.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Djalal Fuadi, M.M
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Prof. Dr. Harsono, S.U
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()


Dekan,
Prof. Dr. Haryo Joko Prayitno, M.Hum.
STP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 04 November 2019

Penulis,



SEPTYANA QUROTUL AINI

A210150053

**APLIKASI *LECTORA INSPIRE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS
X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui seberapa efektifnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran ekonomi materi pelaku dan interaksinya dalam kegiatan ekonomi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain instruksional 4D (*Define-Design-Development-Disseminate*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari penyebaran angket kuesioner, sedangkan data kualitatif merupakan kriteria skor yang dijabarkan serta berupa komentar dan saran dari para ahli dan responden mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa pembelajaran interaktif dengan menyajikan *quiz* didalam sebuah pembelajaran yang berisikan materi pelaku dan interaksinya dalam kegiatan ekonomi. Hasil penelitian tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 90% masuk dalam kategori sangat valid., dari ahli materi 92,5% masuk dalam kategori sangat valid, dan dari responden sebesar 88% masuk dalam kategori sangat valid. Hasil perhitungan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 45,76 sedangkan sesudah penggunaan media pembelajaran naik menjadi 86,16. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : media pembelajaran, ekonomi, *lectora inspire*.

Abstract

The study aims to create learning media and to know how effective the use of *lectora inspire*-based learning media in economy subject concerning on doer and their interaction in economic activity. The research and development use 4D instructional design model desain (*Define-Design-Development-Disseminate*). The data are quantitative and qualitative type of data. The quantitative data are data taken from questionnaire, and the qualitative data are score criteria elaborated and comment as well as suggestion of the expert and respondents concerning the worth of using *lectore inspire* based learning media. The subject of the study are students of X IPS 2 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. The result of the research and development is a product of learning media in form of interactive learning by presenting *quiz* in learning containing material of doer and their interaction in economic activity. The result of the study about the worth and expert media is 90% highly valid category, material expert of 92,5% belongs to highly valid category, and of respondents of 88% belongs to highly valid category. The result of counting students learning achievement before the use of learning media is elum penggunaan media is 45.76 while the post-used of the learning media increases to be 86.16. Based on the result of worth assessment and the

students achievement before and after the use of learning media can be concluded that the product of learning media can be used to teach and increase students achievement.

Keyword : learning media, economy, lectora inspire.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Pendidikan adalah proses pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan seseorang (Harsono et.al.2019). Pendidikan menjadi aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika telah sesuai dengan standar proses yang telah diatur dalam peraturan pemerintah. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan siswa, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif. Dengan adanya media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar sehingga belajar menjadi sangat menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. dalam hal ini, guru harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses

belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah strategi pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronik, dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima atau memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi didalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat-alat bantu mengajar yang dapat dijangkau dengan mudah oleh adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti, media pembelajaran berbasis alat elektronik, internet, dan lain sebagainya. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pembelajaran yang bersifat konvensional atau tradisional menjadi pembelajaran berbasis media, diantaranya media komputer dan internet yang memunculkan *e-learning*.

Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan yang dibentuk atau dirancang untuk memfasilitasi dan mengarahkan seseorang untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui proses pembelajaran di sekolah. Aspek yang paling menunjang dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas X guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai dengan peraturan pemerintah. Selain itu di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta juga mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai media pembelajaran, diantaranya LCD Proyektor dan *speaker active*. Tetapi, cara guru menyampaikan materi pada peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan sekolah dengan maksimal.

Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang kreatif adalah salah satu faktor yaitu siswa merasa jenuh ketika belajar

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar. Media pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk terus belajar dan siswa menjadi aktif serta dapat memahami materi. Media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu salah satunya media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mempunyai keunggulan antara lain biaya yang lebih murah, mudah digunakan *user friendly*, dan terdapat bahan ajar sekaligus kuis terpadu. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya, sebab media yang dihasilkan berupa *output* yang dapat di buka dan di simpan pada laptop/komputer yang di miliki guru ataupun siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik dan senang untuk belajar Ekonomi.

Dengan demikian dilakukan pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi pelaku dan interaksinya dalam kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa dan mengefektifkan pembelajaran siswa. Tingkat kelayakan ditentukan dari penilaian dari ahli media, ahli materi, dan responden subjek penelitian, serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* di kelas X IPS 2 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

2. METODE

Model pada penelitian ini berupa penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development*. Jenis penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan dari produk tersebut. Hal yang sama juga disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013) bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah model 4D. Model 4D yaitu *Define, Design, Development, Disseminate* ini yang dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran. Peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan langkah yang sesuai dengan penilaian dari para ahli media dan ahli materi dalam mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran, serta responden atau subjek uji coba produk media pembelajaran *lectora inspire* ini yaitu siswa kelas X IPS 2 di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi materi Pelaku dan Interaksinya dalam Kegiatan Ekonomi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kuisioner. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari peneliti dari komentar dan saran penilaian mengenai media pembelajaran, dan data hasil belajar siswa yang diperoleh saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire*. Tes yang dilakukan pada 25 peserta didik kelas X IPS 2 di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta yaitu berupa *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis uji T-test untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa dengan bantuan SPSS *for windows*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media yang mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan dan memuat materi, contoh, dan gambar yang membantu siswa memahami maksud tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang baik adalah mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan meminimalisir agar siswa tidak pasif dalam pembelajaran. Setelah dilakukan observasi dan diketahui bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Pada langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan pembuatan awal media pembelajaran yang kemudian akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi mengenai desain dan isi materi yang ada pada media pembelajaran tersebut sebelum nantinya akan di uji coba produk pada subjek atau responden.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dilakukan di kelas X IPS 2 dengan jumlah 25 siswa. Responden atau subjek penelitian akan memberikan penilaian mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penilaian ahli materi yaitu guru ekonomi SMA Muhammadiyah 1 Surakarta menunjukkan bahwa: kesesuaian materi sangat baik, kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan sangat baik, media *lectora inspire* mudah digunakan dalam pelajaran ekonomi baik, materi yang disajikan sudah baik, kesesuaian materi dengan gambar dan video baik, latihan soal yang diberikan sudah sangat baik, bahasa yang digunakan sangat jelas dan mudah dipahami, efektifitas penggunaan media sangat baik, media pembelajaran *lectora inspire* membuat siswa aktif dalam pembelajaran, media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sangat baik. Hasil kedua penilaian kedua ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *lectora inspire* mencapai skor 37 dengan keterangan “sangat baik” dan layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan dengan saran.

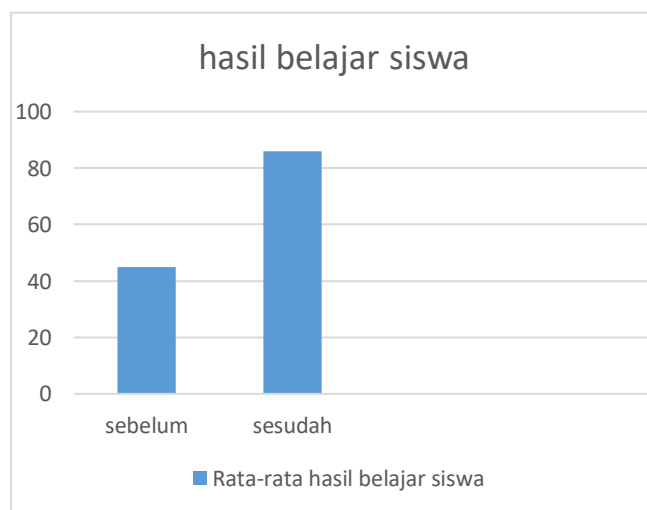
Ahli media dalam penelitian ini adalah sarjana lulusan tehnik informatika yang ahli di bidang pembuatan media pembelajaran. Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa pada aspek tampilan: kemenarikan *desain*/tampilan sudah baik, kejelasan petunjuk program sudah sangat baik, ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf sudah sangat baik, komposisi warna pada media pembelajaran sudah baik, kemenarikan tampilan isi materi sudah baik, kemenarikan ilustrasi gambar pada media sudah baik, penggunaan tombol/*button* dan tulisan sudah sangat baik, kejelasan penggunaan *back sound* sudah baik, kemudahan media untuk dioperasikan sudah baik, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa sudah sangat baik. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *lectora inspire* sudah sangat baik, dan layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi.

Sedangkan untuk perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran ekonomi dilakukan dengan Uji *Pre-test* dan uji *Post-test* pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil yang diperoleh pada kelas kontrol *Pre-test* 41,66 dan *Post-test* 59,58 sedangkan hasil dari kelas eksperimen *Pre-test* 45,76 dan *Post-test* 86,16. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 45,76 < *post test* 86,16, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre test* dan *post test*.

NO	NAMA SISWA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	Annailla Belia	40	85
2	Citra Angelina	50	90
3	Daffa Naufal	40	85
4	Dama Ningprabila	40	80
5	Devani Aulia	50	95
6	Devika Tasya	50	80
7	Dinna Nur V	45	85
8	Eva Putri P	55	90
9	Farrel Alfared	40	80
10	Gilang Jenri	40	80
11	Iffa Ayu M	45	85
12	Ika Shafira	45	90
13	Inayyah Titi	55	95
Rata-Rata		45,76	86,16

Tabel 1. Hasil Nilai *Post-Test* dan *Pre-Test*

Berikut diagram hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran

Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran ekonomi materi pelaku dan interaksinya dalam kegiatan ekonomi memiliki proses kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Tingkat kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* memiliki nilai rata-rata dari penilaian ahli media sebesar 95% masuk dalam kategori “Sangat Valid”, penilaian ahli materi sebesar 92,5% masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran dari 45,76 menjadi 86,16 hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah media pembelajaran yang efektif dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil ini juga diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Safitri (2015), dalam skripsi dengan tema “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”. Hasil penelitian oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI terhadap media pembelajaran dengan *lectora inspire* ini telah memenuhi kriteria baik (B) dengan skor rata-rata keseluruhan 112,7 dengan presentase sebesar 83,10% dan hasil penilaian akhir dari siswa mencapai skor rata-rata keseluruhan 52,95% dengan presentase sebesar 85,25%. Dengan demikian media pembelajaran *lectora inspire* ini mendapat penilaian dengan kategori Sangat Baik (SB) oleh siswa dan layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa SMA kelas XI semester 2.

Penelitian yang relevan Ryan Agustian (2014) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* pada Materi Matriks”. Menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan memenuhi kriteria baik menurut ahli media, sedangkan menurut ahli materi dan siswa tersebut memenuhi kriteria sangat valid. Trisna Ulfatuzzahara (2017) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPS untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 DAU Malang”. Menyimpulkan bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan hasil bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan analisis data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *lectora inspire* pada materi Pelaku dan Interaksinya dalam Kegiatan Ekonomi sangat efektif untuk pembelajaran siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pre-test* 41,66 dan rata-rata nilai *post-test* 59,58. Sedangkan perolehan nilai kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai *pre-test* 45,76 dan rata-rata nilai *post-test* 86,16. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media *lectora inspire*. Berdasarkan uji T yaitu H_0 kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 atau $H_0 < 0,05$. Artinya H_1 diterima maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

4. PENUTUP

Penelitian dan pengembangan menghasilkan kesimpulan dari pembahasan yang sesuai dengan tujuan penelitian, berikut terdapat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Proses penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Development*, dan 4) *Dissemination*. Proses pembuatan media pembelajaran ekonomi diolah menggunakan *Software Lectora Inspire*. Tingkat kelayakan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* efektif digunakan sebagai media pembelajaran di lapangan pada materi Pelaku dan Interaksinya dalam Kegiatan Ekonomi.
2. Media pembelajaran ekonomi berbasis *lectora inspire* telah diuji oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi (dosen akuntansi) memperoleh skor 92,5%

dengan keterangan “sangat valid”. Ahli media dalam penelitian ini adalah ahli di bidang pembuatan media pembelajaran. Penilaian dari ahli media memperoleh skor 90% dengan keterangan “sangat valid”.

3. Penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* sangat efektif dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan media *lectora inspire* perolehan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang mempunyai selisih hanya sebesar 17,92 yang awalnya nilai *pre-test* 41,66 yang selanjutnya nilai *post-test* menjadi 59,58. Sedangkan penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis *lectora inspire* efektif. Perolehan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* selisih cukup tinggi yakni 40,90. Pada awalnya nilai *pre-test* diperoleh 45,76, selanjutnya nilai *post-test* mengalami peningkatan yaitu 86,66. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa sesudah adanya penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis *lectora inspire* terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyan, Ryan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Lectora Inspire pada Materi Matriks*. Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsono. 2011. *Etnografi Pendidikan Sebagai Desain Penelitian Kualitatif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harsono, Susi Yulia Susanti, dan Noor Aslinda Abu Seman. 2019. “The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality”. *The Journal of Social Science Research* 5(4): 1046-1052
- Ibrahim, Dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Permendikbud No. 22. Th 2016, Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Safitri, Aprilia. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta*. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatuzzahra, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 DAU Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang